Merkblatt 18a/26 **4./Füs. Btl. 712**

vereinnahmt 19.6.44
Karteiblatt 353

Nur für den Dienstgebrauch!

Waldkampf – und Spähtruppausbildung in Finnland

Vom 14.2.1944

Oberkommando des Heeres
GenStdH / Ausb.Abt. (I)
Nr. 10/44

H.Qu. OKH., den 14. 2. 1944

Die Zusammenstellung von Erfahrungen aus den Waldkampflehrgängen in Finnland soll als Anregung für die Waldkampf- und Spähtruppausbildung unter ähnlichen Verhältnissen dienen.

I. A.
v. Dufving

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkungen

Der Finne sieht im Wald einen Bundesgenossen und versteht es, alle Waldverhältnisse zum eigenen Vorteil wendig auszunutzen. Die Waldkampflehrgänge in Finnland haben gezeigt, daß es für uns vorteilhaft ist, die bewährten finnischen Waldkampfgrundsätze für unseren Kampf in den Waldgebieten des Ostens und Nordens sowie für den Kampf gegen Banden zu übernehmen.

Sehr zweckmäßig hat sich im Waldkampf bei den Finnen die Richtungsgruppe erwiesen. Sie verdient besondere Beachtung.

Die Verfügungen OKH/GenStdH/Ausb.Abt. (I a) Nr. 3167/43 g vom 27. 8. 43 und OKH/GenStdH/Ausb.Abt. (I a) Nr. 3168/43 g vom 24. 8. 43 sind in dieser Zusammenfassung ausgewertet.

Das Merkblatt 18/12 „Waldkampf" vom 31. 3. 42 wird durch dieses Merkblatt ergänzt, nicht ersetzt.

I. Vorgehen in dichtem Walde und Annäherung an den Feind

1. Die Richtungsgruppe.

a) Das Zurechtfinden beim Vorgehen durch wegelosen Wald bietet ähnliche Schwierigkeiten wie das Orientieren in der Wüste oder auf See. Es ist daher erforderlich, daß durch eine besondere **Navigationsmaßnahme** das Zurechtfinden im Walde erleichtert wird. Der Finne hat hierzu die „Richtungsgruppe" geschaffen.

b) Zweck der Richtungsgruppe: Sie ist gleichzeitig Sicherungs-, Orientierungs-, Wegebahnungs-, Wegemarkierungs- und Verbindungsorgan, also gewissermaßen das „Mädchen für alles" bei der marschierenden Einheit. Bei den waldgewohnten Finnen ist jede Gruppe in der Lage, diese Aufgabe zu übernehmen. Bei unserer bisher geringen Ausbildung auf diesem Gebiet wird zunächst in jeder Kompanie eine bestimmte Gruppe mit besonders gut ausgesuchten Waldläufern als Richtungsgruppe geschult werden müssen. Durch die Arbeit der Richtungsgruppe hat der Einheitsführer die Gewißheit, daß seine Einheit sicher und zuverlässig zum befohlenen Ziel kommt. Es gibt kein Verlaufen, kein Auseinanderreißen und somit auch kein unnötiges Rufen, das die Einheit verraten würde. Ruhig und ohne Hast wird die Einheit durch den dichten Wald geführt und dem Einheitsführer die Arbeit des ständigen Orientierens abgenommen, so daß er sich völlig auf seine bevorstehenden Kampfaufgaben konzentrieren kann.

c) Einteilung der Richtungsgruppe: siehe Anlage 1.

d) Verteilung der Aufgabengebiele in der Richtungsgruppe:

Der Führer der Richtungsgruppe legt nach den Weisungen des Führers des marschierenden Verbandes eine Marschtabelle an (siehe Anlage 2), auf der er die einzelnen Teilstrecken einträgt. An Hand dieser Tabelle gibt er seine Aufträge und überwacht das Vorgehen der Gruppe.

— **Der Karten- und Uhrenmann** zeichnet die einzelnen Ziele und Marschstrecken, die er ausmißt, in die Karte ein und verfolgt die Marschstrecke auf der Karte. Durch Eintragung der abgeschrittenen Entfernung in die Karte muß er jederzeit den genauen Standpunkt angeben können. Er meldet Geländeabweichungen von der Karte und zeichnet diese ein.
Gleichzeitig ist er für die genaue Uhrzeit verantwortlich, die er jeweils dem Führer meldet.

— **Der Kompaßmann** erhält vom Führer der Richtungsgruppe die Marschrichtungszahlen und ist für genaues Einhalten der Kompaßrichtung verantwortlich. Er hat die Späher in die Richtung einzuwinken.

— **2 Schrittzähler** haben die Aufgabe, die Schritte zu zählen, wobei der erste die Zahl in Doppelschritten, der zweite die Zahl in Metern angibt (60—63 Doppelschritte = 100 m). Sie melden dem Gruppenführer wenn die geschätzte Strecke abgeschritten ist.

— **Der Bahnbrecher** entfernt mit seinem Haumesser größere Äste, die hinderlich sind, erleichtert den nachfolgenden Teilen den Weg und schafft die Richtungsbahn.

— **Der Markierer** bezeichnet durch Papierfetzen, Umknicken von Zweigen oder durch Moosballen an Ästen aufgespießt usw. die Richtungsbahn.

— **Der Flaggenmann** erleichtert durch Mitführen einer deutlich sichtbaren Flagge oder eines Tuchzeichens die Sichtverbindung zur nachfolgenden Truppe und vervollkommnet die Markierung.

— 2 Späher gehen in Sichtweite der Gruppe voraus, um sie vor Überraschungen zu sichern. Sie werden vom Kompaßmann in die Richtung gewiesen.

e) **Arbeitsweise der Richtungsgruppe.** Sie wird stets so rechtzeitig vor dem Antreten der Einheit in Marsch gesetzt, daß sich die Späher etwa 150 m vor dem Anfang der Einheit befinden. Der Marsch führt abschnittsweise von einem Ziel bzw. Zwischenziel zum andern. Um den Zusammenhalt der Truppe zu wahren, werden für das Vorgehen im Wald vom Führer des Verbandes Abschnitte (Zwischenziele) bestimmt, die nacheinander zu erreichen sind (abschnittsweises Vorgehen). Die Abschnittsziele müssen im Gelände erkennbar sein, z. B. Wege, Höhenrücken, Buschreihen, Sumpfränder usw. Die Entfernung zwischen zwei Abschnitten soll 2 km nicht überschreiten. Ist baldige Gefechtsberührung wahrscheinlich, so ist sie auf 1 km und darunter zu beschränken.

Bei Erreichen des Abschnittes darf kein längerer Halt eintreten, es genügen 5—10 Minuten, um die Orientierung durchzuführen, die Verbände zu ordnen usw. Beim Halt sind die bisherigen Abstände einzuhalten, es ist nicht aufzulaufen.

Da im finnischen Urwald wenig Anhaltspunkte vorhanden sind und diese selten genau mit der Karte übereinstimmen, kann man sich nicht allein auf Karte und Kompaß verlassen. Man muß deshalb noch die auf der Karte in Metern gemessenen und in Schritten geschätzten Entfernungen sowie die geschätzte Marschzeit bis zu den einzelnen Zwischenzielen hinzunehmen, um ein einigermaßen sicheres Ergebnis zu erhalten.

Hierzu sind in einer Marschtabelle vor dem Marsch gemäß Anlage 2 einzutragen:

die Ziele bzw. Zwischenziele,
die Kompaßzahlen dorthin,
die Kartenentfernung in Metern,
die entsprechenden Doppelschritte.

An Hand der Tabelle kann während des Marsches jederzeit festgestellt werden, in welcher Richtung das Ziel liegt, wie weit die Entfernung dorthin ist und ob die Karte stimmt oder ungenau ist. Die Zahl der tatsächlichen Doppelschritte, die wirkliche Ankunftszeit sowie die neuen Aufbruchszeiten und die weiteren geschätzten Ankunftszeiten werden während der Rasten bzw. Orientierungshalte eingetragen.

2. **Vorgehen der verst. Infanteriekomp. im dichten Wald:** (Gliederung s. Anl. 3)

a) Vorgehen mit 2 Zügen in vorderer Linie ist oft zweckmäßig, damit die Komp. beim Zusammentreffen mit dem Gegner kampfkräftig ist und sofort ein genügend starkes Feuer eröffnen kann. Mit einem Zug in vorderer Linie ist sie meist zu schmal und läuft zu leicht in einen feindlichen Hinterhalt hinein. (Bandenglocke.)

Inf.-Geschütze und Pak sind im wegelosen, dichten Wald schwierig zu verwenden, da sie nicht gezogen werden können. Als schwere Waffen kommen hauptsächlich Granatwerfer in Frage.

b) **Allgemeine Grundregeln für das Verhalten im Walde:**

— Völlige Lautlosigkeit beim Vorgehen, Befehle durch Zeichen,
— bei Unterbrechung der Vorwärtsbewegung sofortiges Aufstellen von Sicherungen nach allen Seiten durch die Unterführer (selbständig),
— bei Feindzusammenstoß

f ü r a l l e : Ruhe, Deckung, Beobachtung,

f ü r F ü h r e r u n d U n t e r f. : schnelles Entschlußfassen und Handeln, Gefechtsaufklärung, Ansatz der Gruppe (Züge) zur Vernichtung des Gegners.

(B e i s p i e l : Feindl. Spähtrupp in der Flanke! Angegriffener Zug bindet durch Gruppe den Feind mittels frontalen Feuers. Zwei Gruppen umgehen den Feind und vernichten ihn von rückwärts.)

Führer müssen außerdem stets denken an:

— Einteilung von Beobachtern,
— schwere Waffen sichern in lichten Teilen des Waldes nach den Flanken. Führer beim Komp.-Chef.

3. **Vorgehen des verstärkten Bataillons im dichten Wald:** (Gliederung s. Anl. 4)

Vorgehen mit 2 Kompanien in vorderer Linie, der Grundrichtungsgruppe folgend, ist oft zweckmäßig, um von Anfang an „gefechtsklar" zu sein. Die 3. Komp. (ohne 1. Zug) und der Rest der MG.-Kompanie werden am besten beiderseits der Richtungsbahn hinter die Mitte genommen, um den Anschluß nicht zu verlieren und weil im dichten Wald infolge der Unübersichtlichkeit des Geländes stets beide Flanken offen sind.

Außer den vorausgesandten Spähtrupps und den Sicherungen zu **beiden Seiten** sind einzelne Spähtrupps zu wichtigen Punkten seitlich der Richtungsbahn zu schicken, die an befohlenen Punkten, die leicht zu finden und gegebenenfalls besonders bezeichnet sind, wieder zur Truppe stoßen.

II. Der Spähtrupp

1. **Spähtrupparten:**

a) Nach der Art des Auftrags werden unterschieden:

— Aufklärspähtrupps,
— Kampfspähtrupps
  1. zur gewaltsamen Aufklärung,
  2. für Störungs- und Vernichtungsaufgaben,
— Spähtrupps mit besonderem Auftrag, z. B. Einbringen von Gefangenen, Lauerspähtrupps und Fernspähtrupps.

b) Der „Aufklärspähtrupp" soll **aufklären durch Beobachten** (Spähen), d. h. Feindnachrichten beschaffen unter Vermeidung jeglicher Gefechtsberührung.

c) Der Auftrag des „Kampfspähtrupps" kann sein, das Feindbild zu klären, notfalls durch Kampf. Immer ist aber der Kampf auf das notwendigste Maß zu beschränken.

Störungs- und Vernichtungsspähtrupps sollen im Rücken des Feindes den Nachschub stören oder besondere militärische Einrichtungen zerstören, Brücken sprengen u. ä.

d) Für das Gefangenenmachen empfiehlt es sich oft, besondere Spähtrupps, auch Lauerspähtrupps einzusetzen. Im Kampf gegen Banden haben sich Lauerspähtrupps besonders bewährt.

e) Die Weite des finnischen und russischen Kampfraumes führt zum Einsatz des **Fernspähtrupps.** Sein Einsatz gilt außer der Aufklärung meist auch der Störung und Vernichtung feindlicher Versorgungslager usw. Dementsprechend muß auch die Stärke, Zusammensetzung und Ausrüstung sein. Die Auf-

gaben von Jagdkommandos zur Bandenbekämpfung sind ähnlich den Aufgaben finnischer Fernspähtrupps.

f) Unabhängig von seinem Sonder- und Hauptauftrag muß jeder Spähtrupp ohne besonderen Befehl Feindaufklärung und Geländeerkundung in seinem Bewegungsbereich durchführen.

2. **Vorgehen des Spähtrupps im dichten Wald:**

Gliederung und Vorgehen durch den Wald nach den Grundsätzen der Richtungsgruppe. (Beispiel für einen Spähtrupp in etwa Gruppenstärke s. Anl. 5.) Besonders im Wald gilt der Grundsatz:

Ein Spähtrupp muß **viel** sehen und darf **nicht** gesehen werden. Jeder einzelne muß seine Sinne voll anspannen. „Augen und Ohren auf!" Er muß immer gewärtig sein, auf **Feind zu stoßen** und darf von einem Feindzusammenstoß nie **überrascht** werden. Also immer in voller „Kampfbereitschaft" sein, auch wenn nichts passiert und es langweilig wird.

Er muß lautlos vorgehen. Hierzu folgende Hinweise:

— Auftreten mit Fußspitze, Fuß leicht vorschieben, unter die Zweige, damit diese nicht durch Drauftreten brechen (Katzenpfoten);

— mit einem Stock mit Gabel Zweige zu Boden drücken, bevor man sie betritt,

— Husten und Niesen durch Vorhalten der Mütze dämpfen,

— nichts darf klappern, alles festbinden,

— Spaten und Munitionskästen umwickeln,

— Wurfgranaten mit Zeitungspapier umwickeln,

— Stahlhelm und Gasmaske weglassen.

Spuren vermeiden!

Nur dort, wo jede Fußspur deutlich zu erkennen ist (Sumpf), tritt jeder in die Spur des andern. Wege werden so überschritten, daß der Fuß in **Richtung** des Weges gesetzt wird. Weg auf hartem Untergrund überschreiten. Nach jeder Rast sorgfältig alle Spuren verwischen. Auch unterwegs alle Kleinigkeiten beachten: keine Zigarettenschachteln wegwerfen, keine Pilze umtreten, Zweige beim Wegemarkieren nicht zu auffallend anknicken usw.

Abschnittweises Vorgehen, siehe auch Abschnitt I, 1 e.

Schneisen, Wege, Waldblößen usw. wie ein Wild überschreiten. Erst beobachten, dann sichern und Feuerschutz aufbauen. Sicherung voraus, staffelweise die Blößen überwinden, schmalste Stelle aussuchen. Wird etwas Verdächtiges bemerkt, so erstarrt alles, nimmt vorsichtig und lautlos Deckung und **beobachtet.** Dabei den Beobachtungsort wechseln und von verschiedenen Punkten beobachten (wie das Wild es tut).

Gefährliche Stellen nur unter Feuerschutz überwinden. Hierzu den Spähtrupp im Wechsel einteilen in:

Sicherungstrupp (Feuerschutztrupp) und in
sich vorwärts bewegenden Trupp (Stoßtrupp).

Horch- und Orientierungshalte einlegen.

Sprechverbot: — als Sichtzeichen sind Führungszeichen nach H.Dv. 1302 a, Ziffer 662 zu verwenden. Es kommen dabei nur **Zeichen** mit dem Arm, mit Kopfbedeckung, Waffe und Gerät in Frage (keine Lichtsignale).

Als besondere Zeichen Vogelruf (Vogelpfiff) usw. vereinbaren, z. B. als Warnzeichen den Kuckucksruf.

Diesen Warnruf gibt jedermann, der plötzlich auf **nächste** Entfernung Feind erkannt hat. Der Spähtrupp geht darauf blitzschnell und lautlos in Deckung und sichert. Der Warnrufer zeigt dem Führer die Richtung, in der der Feind erkannt wurde.

Als zusätzliche Sichtzeichen haben sich bewährt:

— Für **„Horchhalte"** — Bedecken eines Ohres mit der flachen Hand, darauf versteckt sich jeder Mann und verhält sich völlig geräuschlos.

— Für **„Orientierungshalt"** hochgehobenen Arm mehrfach gestreckt senken (wie Zeichen für „Hinlegen"),

— waagerechtes Bewegen der flachen Hand bedeutet „vor uns befindet sich freie Fläche",

— Finger vor den Mund — „Ruhe — Feindgefahr".

Spurenlesen können, wie ein Jäger auf alles achten! Je nach Gelände sich vorwärtsbewegen (Gehen, Kriechen, Robben — nicht faul sein!). Dabei lieber Umwege machen, wenn dadurch gedeckte Annäherung möglich ist.

Die Tarnung muß immer dem betreffenden Gelände angepaßt werden. Die dazu notwendige Zeit ist in Kauf zu nehmen.

3. **Merkpunkte für die Vorbereitung von Spähtruppunternehmen.**

a) Die Führung muß klare, eng umrissene **Spähtrupp-Aufträge** erteilen.

Es empfiehlt sich, nur in Ausnahmefällen beschleunigte Rückkehr des Spähtrupps zu fordern. Spähtrupps brauchen Zeit oder sie können sich nicht jägermäßig verhalten.

Meldungen daher mit dem Erreichen der Abschnitte (Zwischenziele) oder nach der Uhrzeit fordern.

Meldung der Spähtrupps nach den 4 „W" (wann, was, wie, wo).

b) Mit der Vorbereitung so früh wie möglich beginnen.

c) Gründliche Einweisung aller Beteiligten, gründliche Durcharbeitung des Spähtrupp-Planes,

d) Bereitstellen der Waffen, Ausrüstung usw. Überprüfen und **„alles ausprobieren".**

e) Vor Beginn eines jeden Spähtruppunternehmens muß der Spähtruppführer seine Absichten bekanntgeben über das **Verhalten bei Feindberührung,** z. B. „lautloses Drücken" oder „Absetzen unter Feuerschutz, dabei Vortäuschung stärkerer Kräfte", oder „Nahkampf suchen und den Gegner möglichst lautlos niedermachen", oder „Umgehung versuchen mit Angriff in Flanke und Rücken".

4. **Der Spähtrupp-Plan.**

Auf Grund seines Spähtrupp-**Auftrages** muß der Spähtruppführer sich einen **Spähtrupp-Plan** aufstellen. Dieser Plan muß enthalten:

a) Auswertung des Feindbildes, der Geländebeurteilung, der Wetterverhältnisse für die Durchführung des Auftrages,

b) den eigenen Auftrag. Was soll ich? — Wie führe ich es durch?

Dazu festlegen:

— Wegestrecken mit Zwischenzielen,

— Wege- und Zeitberechnung,

— Tätigkeit an den Zielen,

— Stärke, Bewaffnung, Ausrüstung, Verpflegung.

5. **Die Hauptwaffe des Spähtrupps** ist die M. P.; 20 bis 30 v. H. der Mannschaften nehmen Gewehre mit, die gegen kleine und weite Ziele eingesetzt werden,

falls vorhanden, Gewehre mit Schalldämpfer, Schießbecher oder M. P. 43 und Leuchtpistole.
Gewöhnlich hat jeder Mann noch 2—3 Eihandgranaten. Stielhandgranaten sind im Walde schwierig zu werfen. Eine Leuchtpistole braucht man in der Hauptsache bei der Rückkehr zu den eigenen Linien.

6. **Die Ausrüstung kann je nach Auftrag, zurückzulegender Entfernung und voraussichtlicher Dauer bestehen aus,**

— Uniform (im Sommer Tarnjacke, im Winter Winteranzug bequem verpaßt),
— Feldmütze (im Winter Pelzmütze), **ohne** Stahlhelm (Erfahrung der Finnen), **ohne** Gasmaske und ohne Brotbeutel,
— Handschuhe,
— Gummistiefel (im Sumpf), Filzstiefel (im Winter),
— Mückennetz,
— Zeltbahn, Kochgeschirr, Eßbesteck,
— Munition in den Taschen, M.P., Pistolen, (je Spähtrupp 1—2 Leuchtpistolen), kein Koppel,
— Dolch oder Haumesser,
— Spaten, Säge oder Drahtschere,
— Verbandspäckchen und Sanitätsgerät,
— Fernglas für Spähtruppführer und Vertreter, jeder Mann möglichst einen Kompaß,
— Rucksack nur bei Fernspähtrupps (dabei mehrere Paar Strümpfe und mehrere Garnituren Wäsche. Feldflasche im Rucksack),
— Schnur und Stricke für Ausbesserungsarbeiten und um Gefangene am Entweichen zu verhindern,
— Spähtruppverpflegung je nach voraussichtlicher Dauer des Auftrages.

Deutsche Spähtruppverpflegung für einen Tag (Idealfall):

150 g geräucherten Speck oder Büchsenfleisch
100 g Dauerwurst
450 g Knäckebrot
75 g Butter oder Schmalz
Kaffee oder Bouillonwürfel
½ Schachtel Schoka-Cola (wenn möglich)
1 Rolle Drops, Dextro-Energen
12 Zigaretten.

— **Karten:** Mindestens eine Karte pro Gruppe. Erwünscht ist, daß möglichst jeder Mann eine Übersichtskarte hat, die ihm das Zurückfinden zur Truppe erleichtert, wenn er von dem Spähtrupp getrennt werden sollte. Die Karten dürfen — außer beim Gruppenführer und Kartenmann — keine Eintragungen enthalten, aus denen der Feind etwas ersehen könnte. Spähtruppführer und Kartenmann müssen bei Gefahr im Verzuge die Karten vernichten, damit die darin enthaltenen Eintragungen nicht dem Feind in die Hände fallen. Ausweispapiere, Briefe und alle schriftlichen Unterlagen, die dem feindlichen Nachrichtendienst nützen könnten, sind zurückzulassen.

7. **Merkpunkte für die Durchführung von Spähtruppunternehmen.**

a) **Ein „Irreführen" des Feindes ist** im Winter schwieriger als im Sommer, weil Ski und Skistöcke überall Spuren hinterlassen. An gefährdeten Stellen müssen z. B. die Spuren mit Zweigen zugedeckt oder verwischt werden. Die Skistöcke sind an solchen Stellen nicht zu benutzen. Bei Überquerung von Straßen sind die Skier abzuschnallen. Man geht eine Strecke die Straße entlang und überschreitet sie an einer Stelle, wo Spuren schwer festzustellen sind. Bei Biwaks ist es zweck-

mäßig, Spuren anzulegen, die den Gegner am Biwak **vorbei oder von ihm weglocken.**

Man kann den Feind auch durch Auslegen alter russischer Zündholzschachteln, Konservenbüchsen, auch Zeitungen längs des Vormarschweges, durch Einschneiden von russischen Buchstaben in die Bäume usw. irreführen. Auch wenn keine Feindberührung besteht, empfiehlt es sich, die eigenen Spuren zu verminen, soweit die Minenverwendung (vom Truppenführer) freigegeben ist.

Für den Fall, daß auf dem Rückweg derselbe Weg benutzt werden muß, sind die verminten Stellen durch besondere Merkzeichen, die dem Feinde nicht auffallen, kenntlich zu machen.

b) Bei der Durchführung von Stör- und Vernichtungsaufgaben ist zu beachten:

— Bei allen Überfällen das Überraschungsmoment ausnutzen.
— Gleichzeitig an mehreren Stellen Störangriffe durchführen. Dies kann große Verwirrung verursachen und die feindliche Abwehr zersplittern.
— Falls sofortiges Lösen notwendig ist, die erste Überraschung ausnützen und unter Feuerschutz absetzen.
— Kfz. kann man leicht anzünden, nachdem die Kraftstoffbehälter durchschossen wurden.
— Zur erfolgreichen Sprengung von Schienen benötigt man 5—10 kg Sprengstoff, der mindestens in 2 Ladungen angebracht werden muß, damit ein genügend langes Stück Schiene zerstört wird.
— Beim Zerstören von Fernsprechleitungen alle Drähte mehrfach durchschneiden und größere Stücke herausschneiden. Masten sprengen oder

abbrechen. Am besten sind solche Unternehmungen nachts durchzuführen. (Erkundungen möglichst bei Tage.)

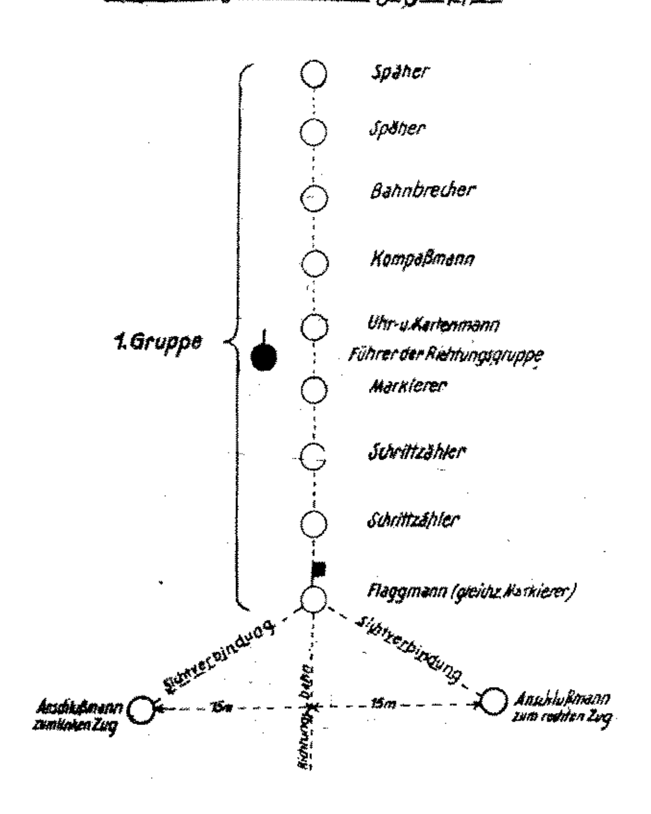
— Bei Überfällen auf Kolonnen in An- und Abmarschrichtung Sicherung aufstellen. Den eigenen Rücken sich freihalten. Genauen **Überfallplan** aufstellen.

c) **Einbringen von Gefangenen im Rücken des Feindes:** Im Rücken des Feindes Gefangene zu machen ist leichter, als man allgemein annimmt. Gewöhnlich wird der Feind durch das Auftreten des Spähtrupps so überrascht, daß er kaum Widerstand leistet. Fluchtgefahr besteht im allgemeinen nur anfangs; ist der Gefangene erst weit genug von seiner Unterkunft entfernt und in unbekanntem Gelände, so folgt er willig. Der Gefangene muß ständig bewacht und bei Nacht gegen Entweichen besonders gesichert werden.

d) Spürhunde können mit Vorteil bei Spähtruppunternehmen verwendet werden.

Anlage 1





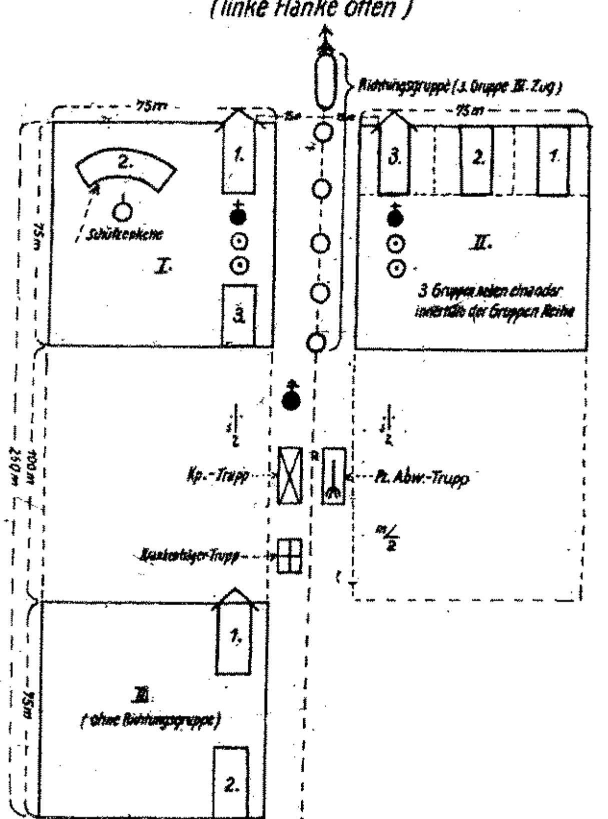
Marschtabelle

Einheit II/ J.R.27 Geländemarsch: Salomaa-Uhattula

Ziele:	Kompaßzahl	Entfernung:			Zeit:				Bemerkungen:
		Entfernung nach Karte in Metern:	In Doppelschritten ausgezählt	Doppelschritte in Wirklichkeit	Aufbruchzeit	Zeitdauer für die Strecke (Mittel)	Ausgerechnete Ankunftszeit	Wirkliche Ankunftszeit	
1. Salomaa-Pkt. 153	16,00	750	495	600	8^{50}	15 Min.	9^{05}	9^{13}	
2. Pkt. 153-Rauh	16,00	750	495	637	9^{18}	15 Min.	9^{33}	9^{30}	
3. Rauh-Wegkreuzung									
4. Wegkreuzung Südende des Sumpfes									
5. Nordende des Sumpfes-Waldecke									

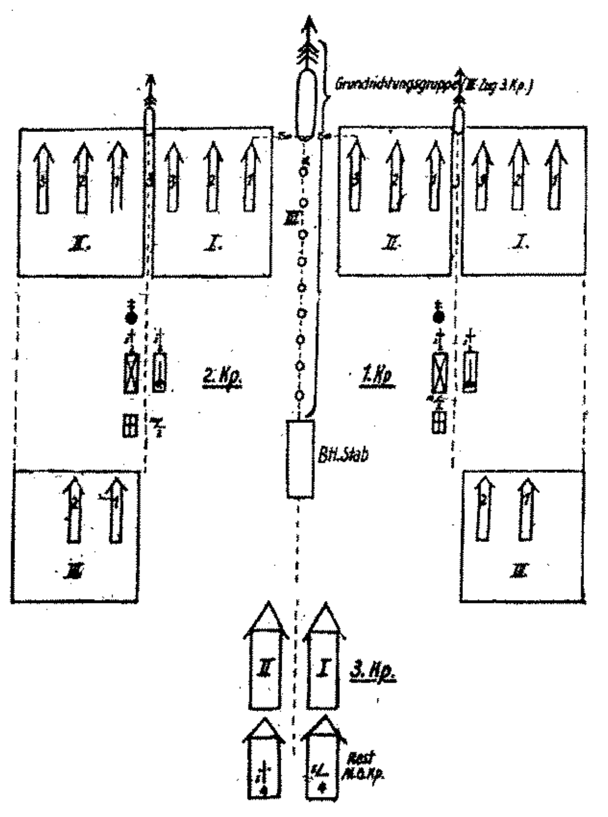
Nur Anhalt Anlage 3



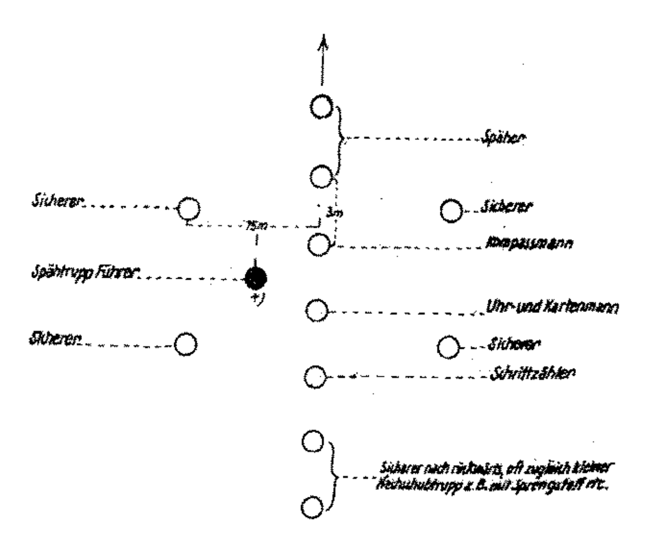


Anlage 4.

Vorgehen des Inf. Bataillons im dichten Walde.



Vorgehen des Spähtrupps im dichten Walde.



+) Der Spähtruppführer ist an keinen Platz gebunden, Anlage der Marschtabelle Voraussetzung
- a) Festlegen der Marschzahl nach der Karte
- b) " " Entfernung " " "
- c) " " abgesch. Doppelschritte
- d) Abschätzen der Zeitdauer
- e) Aufbruchzeit.

Kombination von Kompaß, Karte, Schrittzahl und Uhrzeit unbedingt erforderlich.